

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Langage oral

Apport de mots, de structures de phrases

- compréhension d'un album simple
- émettre des hypothèses sur le contenu de l'album, répondre à des questions.
- étude d'une recette : la soupe de légumes.

Échanger, réfléchir avec les autres

- notion d'échange, de partage.

Langage écrit

Écouter de l'écrit et comprendre :

- nommer les animaux de l'histoire et associer les légumes.

Découvrir la fonction de l'écrit

Rechercher des albums, des documentaires sur les animaux de la ferme et les loups à la bibliothèque.

Commencer à écrire tout seul : exercices graphiques

- MS le rond : bulles.
- GS : les ronds concentriques
- GS : les mots cochon et marmite.
- Découvrir le principe alphabétique
- MS : le mot cheval en lettres mobiles.
- MS/GS : les lettres qui constituent les mots caillou et marmite.
- MS/GS : entoure les mots cochon et marmite
- GS : trie les mots cochon et canard

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations

- MS : trie les animaux : &, 2, 3.
- GS : numération 1 à 5.
- GS : numération : 5/7
- GS : les nombres ordinaux.

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

- MS : Puzzle de couverture : 6 pièces
- GS : Puzzle de couverture 9 pièces.

Une soupe au caillou

Anais Vaugelade

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Dans l'espace, dans la durée, sur des objets Adapter ses équilibres et ses déplacements

- parcours pour découvrir le rond
- découvrir et manipuler une balle, un ballon. (fichier)

Collaborer, coopérer

Notion d'entraide : jeu du loup.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités

Artistiques

Productions plastiques et visuelles

- MS et GS : dessine une maison avec modèle puis encrage de surface
- MS et GS : dessine une maison sans modèle.
- créer une tête de loup.

Univers sonore

- comptines : 2 petits cochons ont peur du loup
Le pauvre loup est malade
loup y es-tu ?

Explorer le monde

Explorer le monde du vivant :

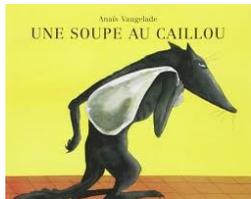
- visiter une ferme pédagogique et observer des documentaires sur les animaux de la ferme
- observer des documentaires sur le loup : créer une fiche d'identité.

Explorer la matière :

- GS : l'eau → coule/flotte .
- MS : découper de la laine : le loup.

Se repérer dans l'espace :

- MS/GS : puzzle de couverture
- MS/GS : tableau 2 entrées



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

MS

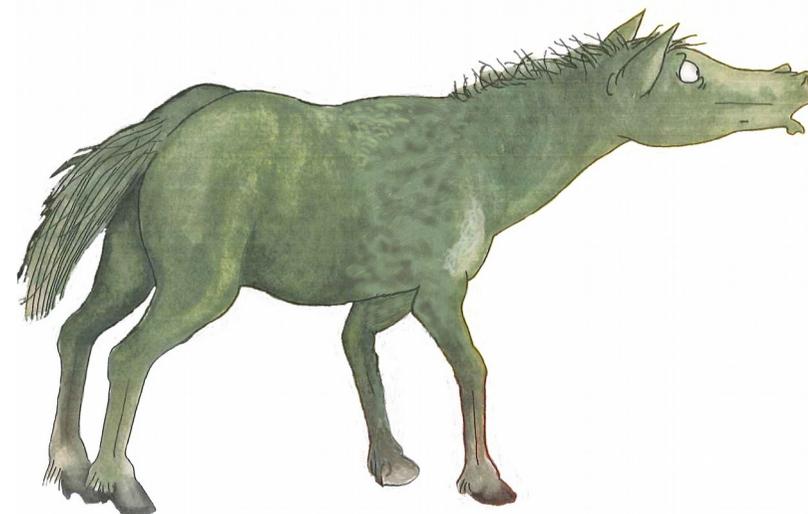
reconstituer un mot.

Consigne : retrouve les lettres du mot CHEVAL

1- Cherche les lettres manquantes pour écrire le mot CHEVAL

C	H	E	V	A	L
----------	----------	----------	----------	----------	----------

C					
		E			

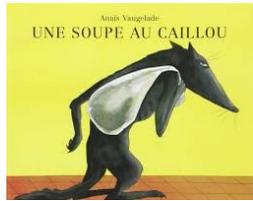


2- Écrit le mot CHEVAL en lettres mobiles

CHEVAL

--	--	--	--	--	--

V	A	A	L	L	L
V	V	E	A	C	H
E	E	H	H	C	C



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

retrouver un mot.

Consigne : retrouve le mot

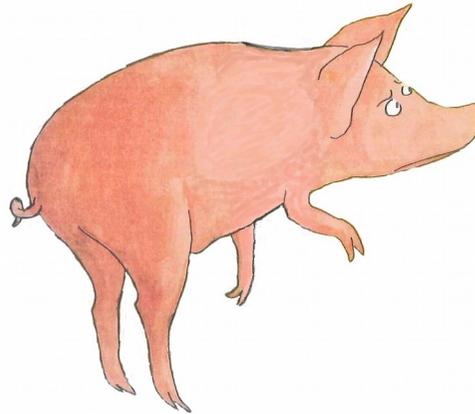
MS

COCHON

NORD

COCHON

CRAN



COCHON

CHEVRE

CERF

BALLON

COLLE

CHEVAL

CANARD

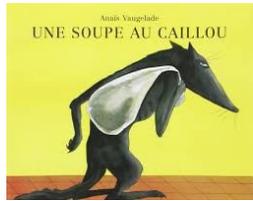
COCHON

SOUPE

CAILLOU

TORT

COCHON



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

retrouver un mot.

Consigne : retrouve le mot

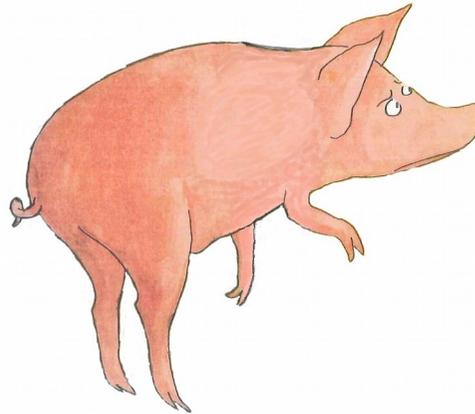
MS

COCHON

CACHE

COCHON

COCON



COCHON

CHACAL

CHOCO

COCON

COLLE

CHEVAL

CANARD

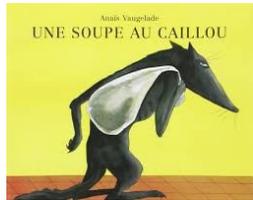
COCHON

RONCHON

COCHER

TORCHON

COCHON



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

retrouver un mot.

Consigne : retrouve le mot

MS

MARMITE

MER



LARME

RAMER

MARMITE

MARMITE

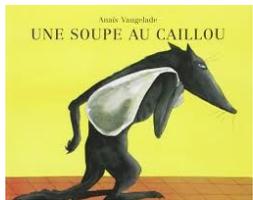
MARIE

MITE MARMITE

RAMIER

CRAME AMERE MARMITE

MARMITE RIME MARMITE



L'écrit : découvrir le principe alphabétique

MS

reconstituer un mot.

Consigne : entoure les lettres des mots MARMITE et CAILLOU

MARMITE



J U I P M N F D E

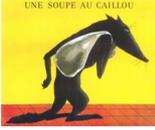
S X U K A C W R N

B L O M Z T Y Q G

CAILLOU



J U I P M N F D E
S X U K A C W R N
B L O M Z T Y Q G



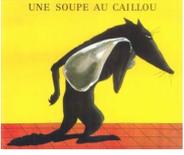
L'écrit : exercice graphique

Produire et contrôler des tracés : rond

Consigne : trace les bulles qui s'échappent de la marmite.

MS/GS





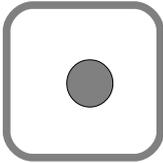
Découvrir les nombres et leur utilisation : 1, 2 et 3

MS

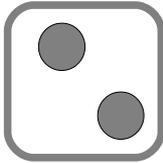
Trier une collection dont le cardinal est donné

Consigne : range les étiquettes-animaux dans la bonne colonne.

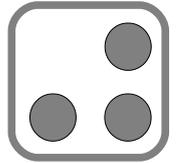
1

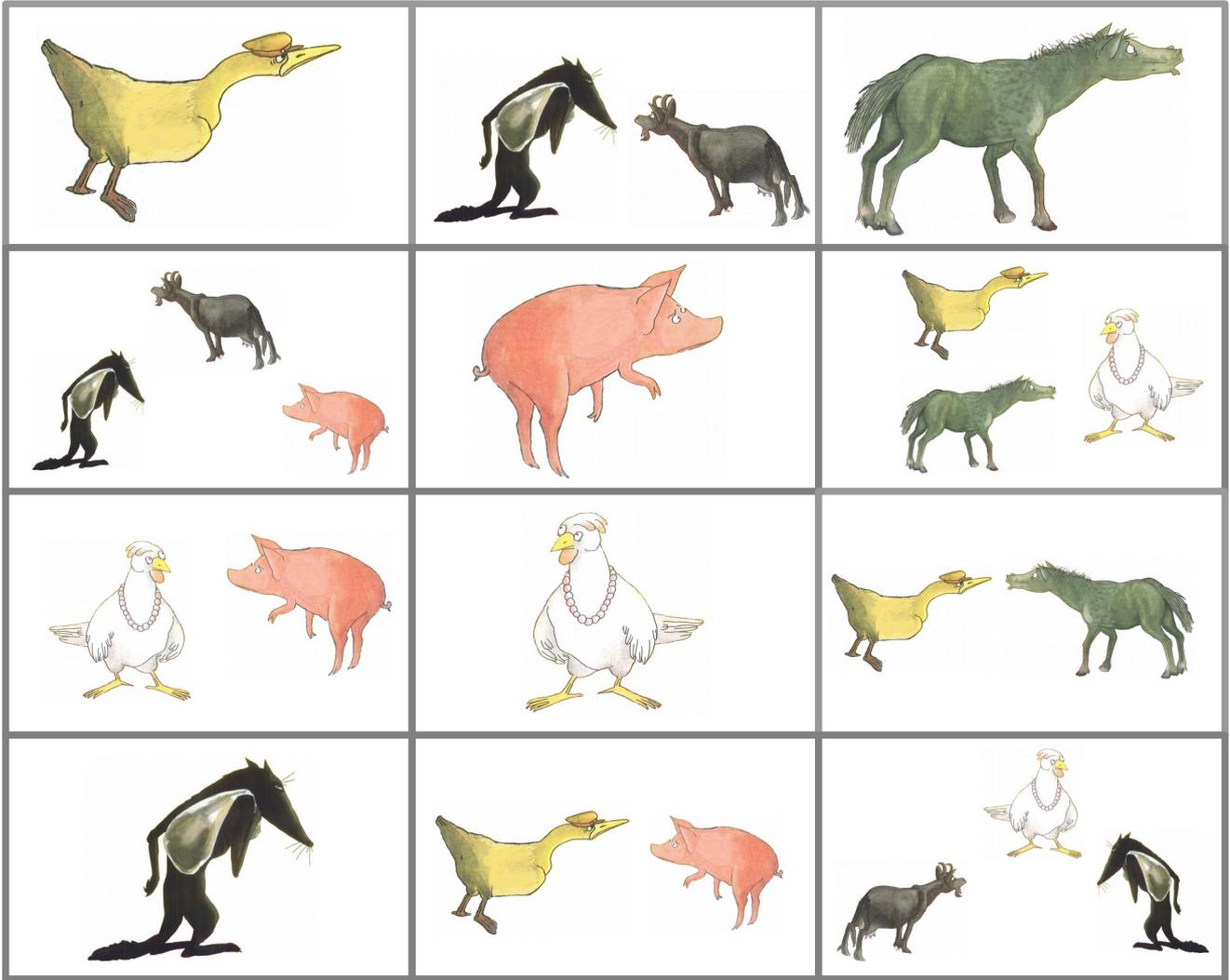


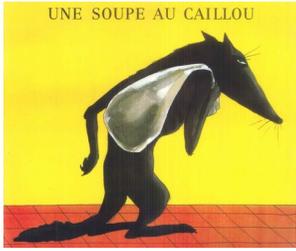
2



3





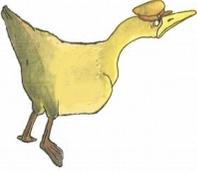
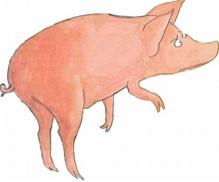


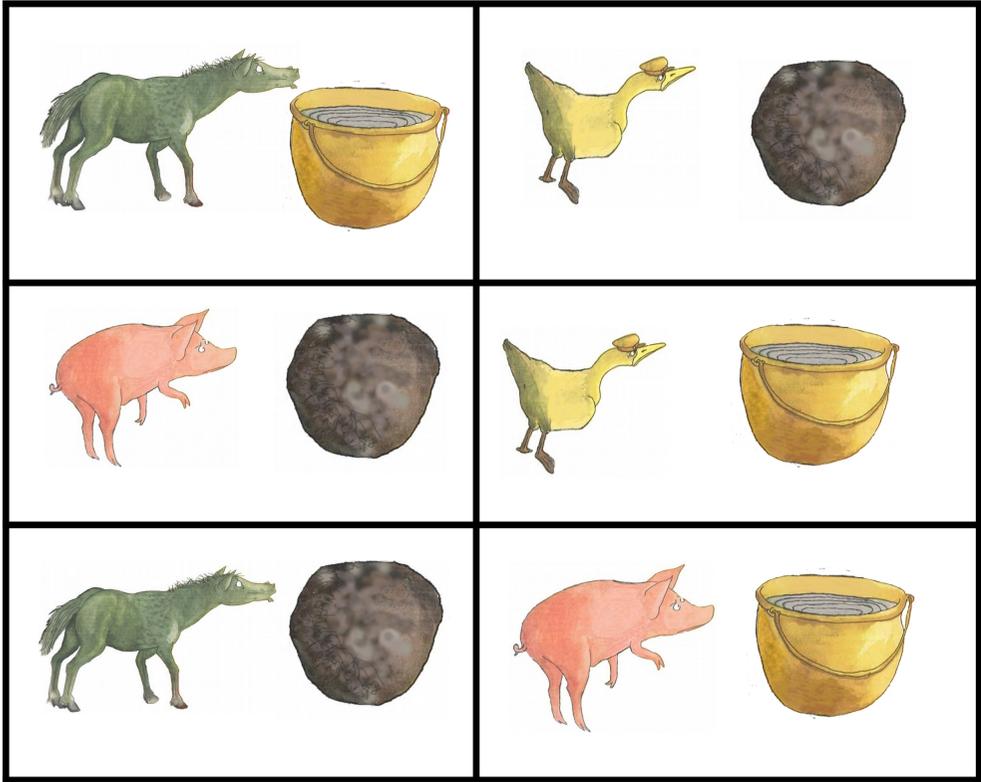
Explorer le monde : se repérer dans l'espace

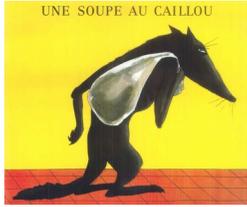
Comprendre l'organisation d'un tableau à 2 entrées

Consigne : Range les images dans les cases du tableau

MS



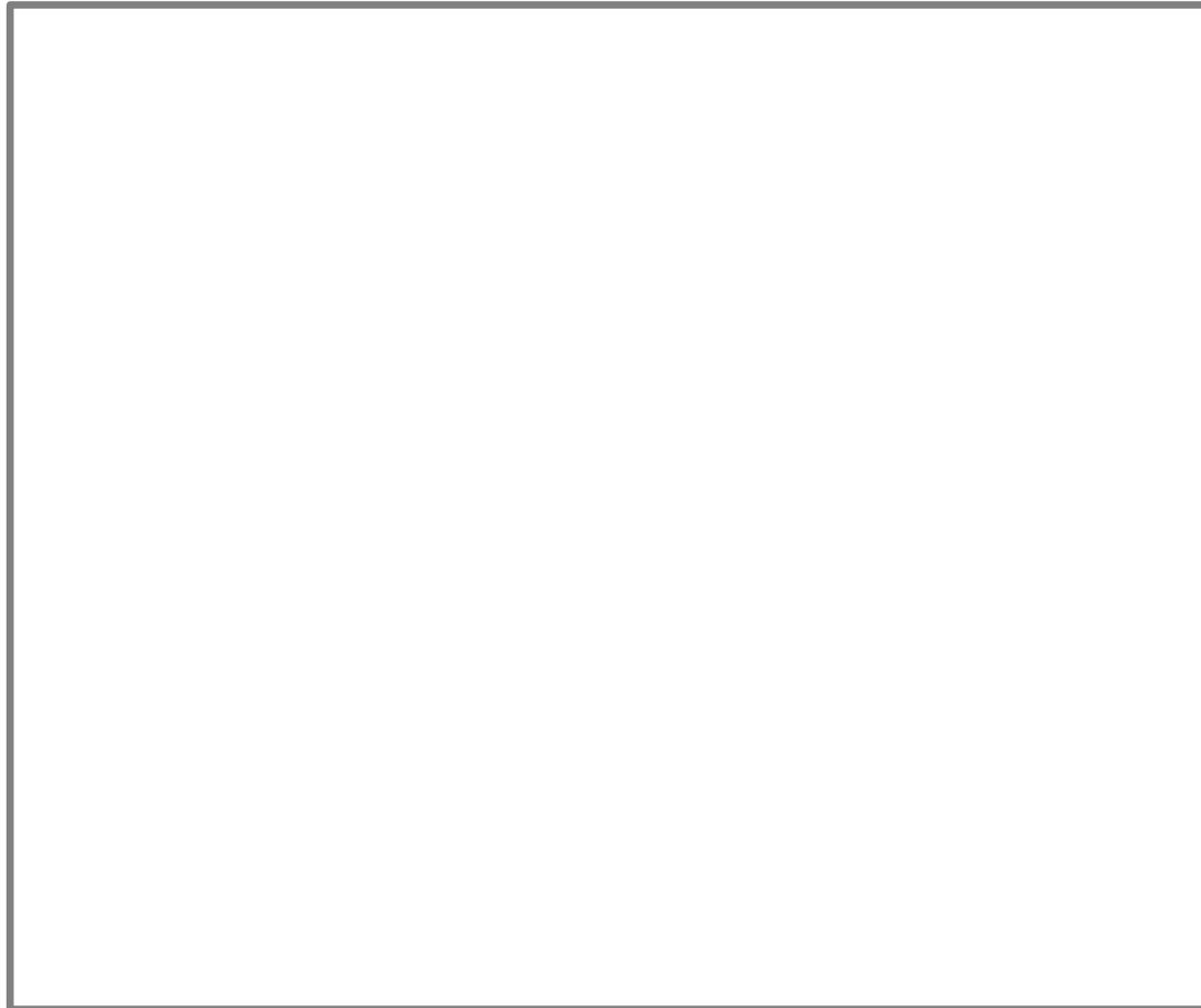


Explorer le monde : se repérer dans l'espace

Puzzle

Consigne : Reconstitue le puzzle de la couverture.

MS



UNE SOUPE AU CAILLOU

